

Pengembangan Aplikasi Karir Sicakar Berbasis Web

Sri Puji Utami¹, Sari Zakiah Akmal², Della Piana³
Universitas YARSI

Jl. Letjen Suprpto, Cempaka Putih, Jakarta 10510

Email: sripujiutami@gmail.com, sari.zakiah@gmail.com, pianadella@gmail.com³

Abstrack - Career information is beneficial for planning future career choices. A psychologist usually designed and developed clients' career by giving questionnaires. The standard questionnaires processing yield to longer times to get the result. This research aims to develop SICAKAR, a web-based career application to automatically assess and generate the result. SICAKAR provided six questionnaire tools to assess users' interest and capabilities: Career Decision Making Self Efficacy-Social Affirmation Scale (CDMSE), Career Orientation, Career Anchor, Holland Test, Contextual Support and Barrier Scale, and Career Exploration. Experiment results with 25 respondents of Counseling Teachers using User Experience Questionnaire (UEQ) revealed that the developed application had an excellent stimulation with a combination of good attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, and novelty measures.

Keywords: *Careers Planning, automatic assessment tools UEQ, SICAKAR*

Intisari - Informasi terkait karir bagi seseorang sangatlah penting karena berkenaan dengan masa depan yang akan dibangun nantinya. Perencanaan dan pengembangan karir, biasanya dilakukan Psikolog dengan cara melakukan konseling atau dengan memberikan kuesioner sebagai alat ukur. Dalam mengolah kuesioner tersebut perhitungannya masih dilakukan dengan manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi karir berbasis web yang dapat secara otomatis memberikan hasil keluaran yang diperlukan oleh pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi karir SICAKAR (sistem perencanaan karir) berbasis web dengan jenis kuesioner atau alat ukur sebanyak 6 (enam) buah kuesioner yaitu *CDMSE*, *Orientasi Karir*, *Jangkar Karir*, *Minat Holland*, *Support and Barrier* dan *Eksplorasi Karir*. Pengujian dilakukan pada 25 (dua puluh lima) guru BK (Bimbingan dan Konseling) yang tergabung dalam MGMP BK (Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bimbingan dan Konseling) Jakarta. Hasil pengujian menggunakan metode *UEQ* menghasilkan nilai *Good*, berarti aplikasi ini sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : *Karir, Kuesioner, SICAKAR, Bimbingan dan Konseling*

I. PENDAHULUAN

Banyak orang yang merasa kesulitan dalam menentukan karir yang akan digelutinya. Mulai dari mereka yang masih sekolah atau kuliah hingga yang sudah bekerja sekalipun. Di bangku sekolah, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menentukan jurusan IPA atau IPS, sehingga pada akhirnya mereka cenderung dipilhkan oleh orangtua atau memilih jurusan hanya karena ingin menghindari pelajaran tertentu. Begitu pula saat memilih jurusan kuliah, banyak calon mahasiswa yang

memilih jurusan berdasarkan pilihan orangtua atau berdasarkan jurusan yang menurut mereka bergengsi. Di dunia kerja pun tidak jauh berbeda, banyak orang yang memilih suatu bidang pekerjaan tertentu, tetapi ternyata merasa stres dan tidak cocok saat menjalaninya. Banyak pula orang yang memilih pekerjaan tidak sejalur dengan jurusan yang diambil saat kuliah karena mempertimbangkan masukan orang lain yang belum tentu benar adanya.

Di Indonesia, hal ini kemungkinan terjadi karena kurangnya kesadaran

seseorang untuk mencari tahu berbagai informasi mengenai diri sendiri, termasuk juga mengenali karakteristik bidang pekerjaan yang ingin digelutinya. Padahal, informasi terkait karir tersebut sangatlah penting karena berkenaan dengan masa depan yang akan dibangun nantinya.

Dalam penanganan untuk mengetahui pengembangan karir, hal ini dilakukan oleh bidang Psikologi dengan cara melakukan konseling atau dengan memberikan kuesioner. Dalam melakukan perhitungan saat pengolahan kuesioner, psikolog atau peneliti masih melakukan secara manual yaitu dengan menjumlahkan hasil jawaban dari butir-butir pertanyaan pada kuesioner perencanaan karir tersebut. Cara manual ini membutuhkan waktu untuk mendapat hasilnya.

Pada penelitian ini dibangun sistem untuk mengolah kuesioner yang dapat memberikan informasi terkait perencanaan karir secara otomatis, cepat dan berbasis web. Aplikasi ini diberi nama SICAKAR (SIstem PerenCAnaan KARir).

Para pengguna dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk mempermudah dan mempercepat penganalisaan dari kuesioner yang diisi untuk dapat mengetahui karakteristik individu mengenai potensi karir yang akan dijalaninya.

Aplikasi ini berbasis web sehingga lebih mudah dijangkau oleh masyarakat. Selain itu, aplikasi ini menggunakan framework HTML 5 sehingga mudah saat diakses melalui gawai.

II. SIGNIFIKASI STUDI

A. Tinjauan Pustaka

1. Karir

Istilah karir atau dalam bahasa Inggris *career* telah dikemukakan oleh beberapa penulis dengan berbagai arti. Salah satunya adalah Edwin B. Flippo dalam bukunya, *Personnel Management*: Karir dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan pekerjaan yang terpisah tetapi yang ada hubungannya, yang memberikan kelangsungan, kedudukan dan arti dalam riwayat hidup seseorang [1].

Perencanaan karir adalah perencanaan yang dilakukan baik oleh individu maupun organisasi berkenaan dengan karir, terutama mengenai persiapan yang harus dipenuhi oleh seorang untuk mencapai tujuan karir tertentu. Metode perencanaan karir dapat dilakukan dengan 3 (tiga) cara yaitu :

- a. Pendidikan Karir
- b. Penyediaan informasi
- c. Bimbingan Karir

2. Jenis Alat Ukur yang Digunakan

Alat ukur yang digunakan pada aplikasi karir ini merupakan hasil luaran dari penelitian hibah Penelitian Kerjasama Perguruan Tinggi (PEKERTI) yang dilakukan oleh Arlinkasari, Akmal, Hayurani & Suhartanto [2], Arlinkasari, Utami, Rahmatika & Suhartanto [3], untuk 3 (tiga) buah alat ukur yaitu CDMSE, Jangkar Karir dan Orientasi Karir.

Pada penelitian ini, sudah ada penambahan alat ukur, sehingga pada aplikasi ini sudah memiliki 6 (enam) alat ukur, yaitu dengan penambahan kuesioner Tes Minat Holland, Eksplorasi Karir dan *Contextual Support and Barrier Scale*.

Alat ukur ini sudah disusun dengan menggunakan metode *Indigenous Psychology* sehingga dapat lebih mendekati dengan kondisi masyarakat Indonesia. Penjelasan untuk beberapa alat ukur yang terdapat pada aplikasi SICAKAR ini adalah sebagai berikut:

- a. *Career Decision Making Self Efficacy-Social Affirmation Scale* (CDMSE) [4], alat ukur ini digunakan untuk mengidentifikasi keyakinan siswa dalam proses pengambilan keputusan karir.
- b. Orientasi Karir [5], untuk mengetahui nilai, arah dan kecenderungan siswa dalam berkarir dan bekerja. Berdasarkan alat ukur ini, akan diketahui apakah individu merupakan pribadi yang lebih berorientasi pada: rasa aman pekerjaan (*getting secure*), prestasi dan pengembangan pribadi (*getting high*), kemajuan di lingkungan kerja (*getting ahead*), keseimbangan

- dalam hidup (*getting balance*), dan kebebasan dalam bekerja (*getting free*).
- c. Tes Minat Holland yang sudah divalidasi pada populasi Indonesia [6], untuk mengidentifikasi jenis minat yang dimiliki siswa, terdiri atas arah minat realistik, investigatif, seni, sosial, kewirausahaan, dan tugas administratif.
- d. *Contextual Support and Barrier Scale* [7], digunakan untuk identifikasi persepsi siswa terhadap dukungan dan hambatan dari lingkungan sekitar.
- e. Eksplorasi karir [8], digunakan untuk mengetahui frekuensi siswa dalam melakukan aktivitas agar lebih mengenali dirinya dan bidang pekerjaan atau jurusan yang akan ditekuni.

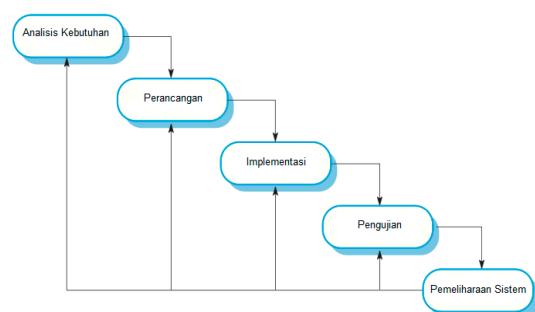
3. *UEQ*

Pengujian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*). UEQ adalah kuesioner yang bertujuan untuk mengukur pengalaman *end-user* secara cepat dan segera [9]. UEQ memiliki 6 kategori yang pada setiap kategorinya terdapat 26 *item*, yaitu:

- a. *Attractiveness* : Kesan umum terhadap produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk? Skala ini adalah murni dimensi valensi. Item: menyusahkan / menyenangkan, baik / buruk, tidak disukai / menggembirakan, tidak nyaman / nyaman, atraktif / tidak atraktif, ramah pengguna / tidak ramah pengguna
- b. *Perspicuity*: Apakah mudah untuk mengenal produk? Apakah mudah dalam mempelajari bagaimana cara menggunakan produk? Item: tidak dapat dipahami / dapat dipahami, mudah dipelajari / sulit dipelajari, rumit / mudah, jelas / membingungkan.
- c. *Efficiency*: Dapatkan pengguna menyelesaikan tugasnya tanpa harus melakukan hal yang tidak perlu? Item: cepat / lambat, tidak efisien / efisien, praktis / tidak praktis, terorganisasi / berantakan,

- d. *Dependability* : Apakah pengguna merasa mengendalikan interaksi? Item: tidak dapat diprediksi / dapat diprediksi, mendukung / menghalangi, aman / tidak aman, memenuhi ekspektasi / tidak memenuhi ekspektasi.
- e. *Stimulation* : Apakah hal tersebut menarik dan memotivasi untuk menggunakan produk? Item: membosankan / mengasikan, menarik / tidak menarik, memotivasi / tidak memotivasi
- f. *Novelty* : Apakah produk inovatif dan kreatif? Apakah produk dapat menangkap perhatian pengguna? Item: kreatif / monoton, berdaya cipta / konvensional, lazim / terdepan, konservatif / inovatif.

B. *Metodologi Penelitian*



Gambar 1. Tahapan *Waterfall* [10].

Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* [10]. Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari tahap analisis kebutuhan sistem, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem, seperti dapat dilihat pada Gambar 1.

Pada tahapan analisis kebutuhan, dilakukan wawancara terhadap peneliti psikologi terkait dengan kebutuhan pengguna. Dari kebutuhan pengguna tersebut ditentukan menu yang akan dibuat, yaitu menu pertama adalah register untuk mendaftar dan mendapatkan akses login; menu kedua adalah login untuk masuk ke aplikasi; menu ketiga adalah tentang kami yang berisikan perkembangan aplikasi SICAKAR; menu keempat untuk menampilkan alat ukur atau kuesioner

perencanaan karir yang menampilkan macam-macam kuesioner yang tersedia seperti CDMSE, Jangkar Karir, Orientasi Karir, Tes Minat Holland, PGI, Eksplorasi Karir dan *Contextual Support and Barrier Scale*; menu ketiga adalah profil yang menampilkan profil pengguna dan hasil dari kuesioner yang sudah diolah secara otomatis; menu kelima adalah kelola data yang hanya bisa diakses oleh admin untuk dapat mengatur hak akses pengguna dan diakses oleh peneliti untuk mengambil berkas data kuesioner dalam format csv yang diperlukan oleh peneliti dalam mengolah data.

Setelah menu ditentukan, maka dimulai tahap perancangan untuk membangun aplikasi yang diawali dengan membuat pemodelan sistem. Pemodelan sistem menggunakan *unified modelling language* (UML). Diagram dalam UML yang digambarkan adalah *use case diagram* dan *activity diagram*. Selanjutnya merancang basis data relasional menggunakan *entity relationship diagram* (ERD).

Tahapan berikutnya adalah implementasi. Pada tahap implementasi ini sistem dibangun berbasis web dengan framework HTML 5 dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan basis data MariaDB. Pada akhir implementasi, aplikasi dihosting dan dapat diakses melalui url <http://sicakar.web.id>.

Tahap selanjutnya adalah pengujian sistem. Tahapan ini merupakan proses untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari sistem yang diuji. Pengujian dilakukan menggunakan UEQ. Pengguna yang mengujikan sistem ini adalah 25 orang guru BK dari wilayah DKI Jakarta.

Tahap terakhir dari pembangunan aplikasi SICAKAR ini adalah pemeliharaan sistem yang dilakukan secara berkala.

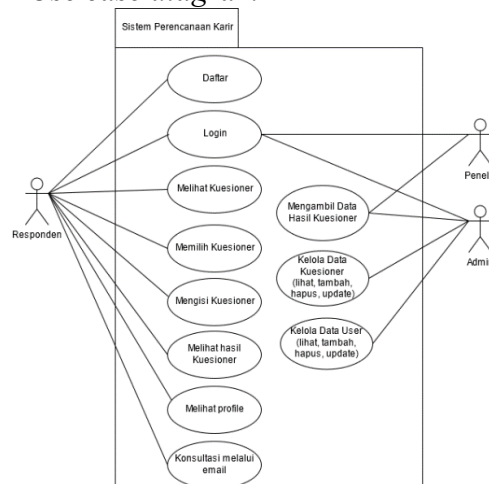
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pemodelan Sistem

Pemodelan pada pembangunan aplikasi ini menggunakan *use case diagram* dan

activity diagram. Untuk perancangan basis data menggunakan ERD.

1. Use case diagram



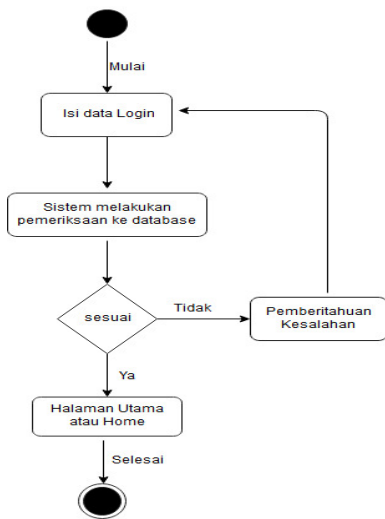
Gambar 2. Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan bahwa aplikasi memiliki 3 (tiga) aktor yang dapat mengakses aplikasi SICAKAR, yaitu responden, peneliti atau psikolog, dan admin. Seperti dapat dilihat pada Gambar 2, responden mendaftar, login, menggunakan sistem untuk mengisi kuesioner dan mendapatkan hasil sesuai jenis kuesioner yang telah diisi, dan konsultasi melalui e-mail. Peneliti atau psikolog dapat mengambil hasil kuesioner dari semua responden pada halaman khusus peneliti. Admin dapat mengelola data kuesioner yaitu melihat data, menambah data, menghapus data, memperbaiki data, selain itu juga mengelola data pengguna yaitu melihat data, menambah data, menghapus data, dan memperbaiki data.

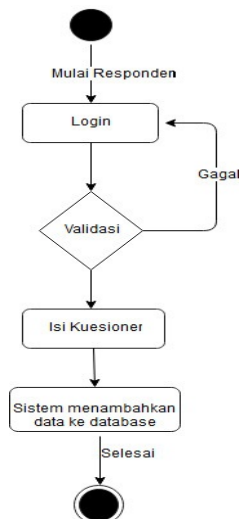
2. Activity diagram

Perancangan *activity diagram* aplikasi SICAKAR ini terdiri dari aktifitas login admin, responden dan peneliti. Aktivitas admin terdiri dari pengelolaan data admin dalam penambahan dimensi, penambahan kuesioner, pemberian hak akses kepada pengguna atau mengubah tipe pengguna, dan mencetak hasil kuesioner responden. Aktivitas responden terdiri dari pengisian kuesioner dan melakukan konsultasi. Aktivitas yang dilakukan oleh peneliti

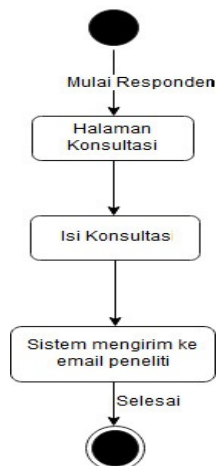
adalah melihat dan mencetak hasil kuesioner responden.



Gambar 3. Activity Diagram Login oleh Pengguna Admin, Responden dan Peneliti.

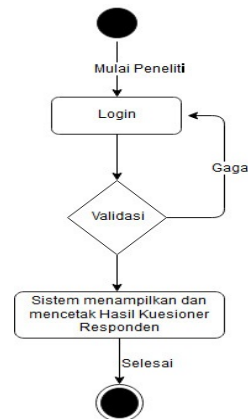


Gambar 4. Activity diagram Responden Mengisi Kuisioner

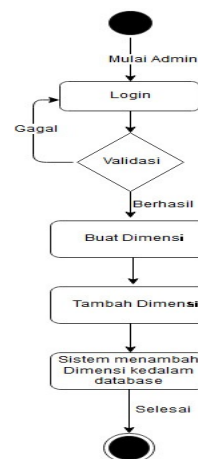


Gambar 5. Activity Diagram Responden Mengirim Surel.

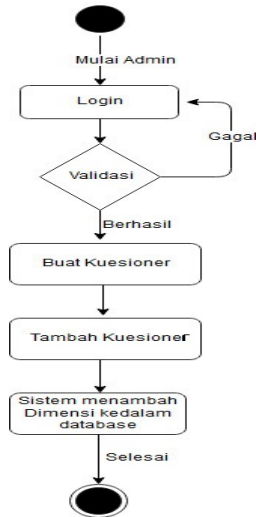
Pada Gambar 3, *activity diagram* menunjukkan aktivitas yang terjadi pada saat *Login*. Gambar 4, memperlihatkan *activity diagram* yang menunjukkan aktifitas yang terjadi mulai dari data *login* sampai dengan input data yang dilakukan oleh responden untuk mengisi kuesioner. Gambar 5, memperlihatkan *activity diagram* yang menunjukkan aktifitas yang dilakukan oleh responden untuk melakukan konsultasi melalui surel.



Gambar 6. Activity Diagram Cetak Hasil Responden.



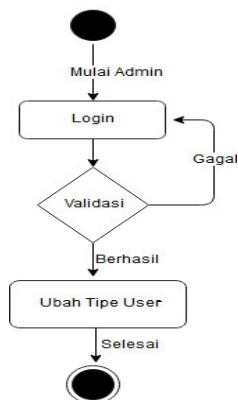
Gambar 7. Activity Diagram Menambah Dimensi.



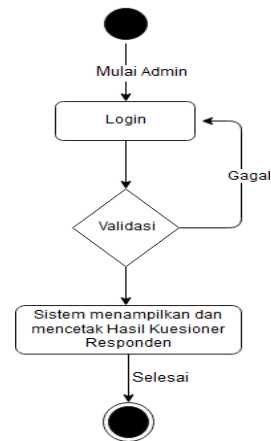
Gambar 8. Activity Diagram Menambah Kuesioner

Pada Gambar 6, *activity diagram* menunjukkan aktifitas yang dilakukan oleh peneliti terjadi mulai dari *login* sampai dengan input sistem menampilkan dan mencetak data hasil kuesioner responden. Gambar 7, *activity diagram* menunjukkan aktifitas mulai dari data *login* sampai dengan input data yang dilakukan oleh admin untuk menambah dimensi.

Pada Gambar 8, *activity diagram* menunjukkan aktifitas mulai dari *login* sampai dengan input data yang dilakukan oleh admin untuk membuat kuesioner. Gambar 9, *activity diagram* menunjukkan aktifitas mulai dari *login* sampai admin mengubah tipe pengguna. Gambar 10, *activity diagram* menunjukkan aktifitas yang terjadi mulai dari *login* sampai sistem menampilkan dan mencetak hasil kuesioner.



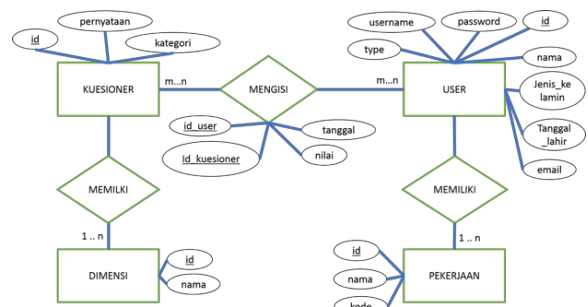
Gambar 9. Halaman Activity Diagram untuk Admin Mengubah Tipe Pengguna.



Gambar 10. Halaman Activity Diagram cetak hasil Kuesioner Responden oleh Admin.

3. ERD

Entity Relationship Diagram atau ERD digunakan untuk merancang basis data relasional dengan dua elemen fundamental yaitu entitas dan *relationship*. Gambar 11 memperlihatkan ERD yang digunakan pada SICAKAR.

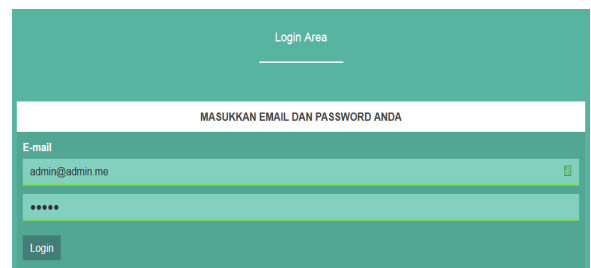


Gambar 11. ERD SICAKAR.

B. Tampilan Sistem

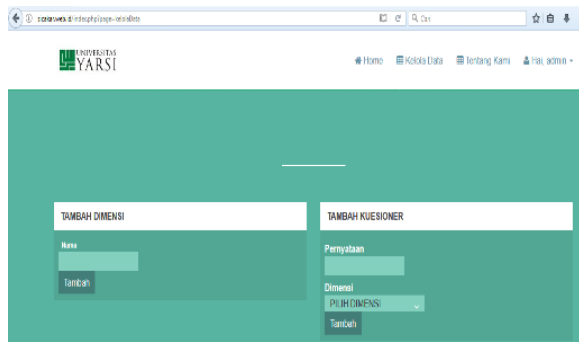
Aplikasi SICAKAR memiliki tampilan dengan role admin, responden dan peneliti. Berikut ini dijelaskan tampilan untuk setiap role.

1. Role Admin



Gambar 12. Halaman Login Admin

Admin melakukan *Login* dengan *username* dan *password*, seperti terlihat pada Gambar 12. Ketika admin berhasil melakukan *Login*, maka admin akan masuk ke halaman awal admin. Pada halaman awal admin ini terdapat empat menu utama, yaitu home, kelola data, tentang kami, dan profil serta *logout*.



Gambar 13. Halaman Kelola Data Admin.

ID	USERNAME	PASSWORD	E-MAIL	TYPE	
3	admin	admin	admin@admin.me	admin	Active Actions +
23	sani	123456	sani.zakiah@yarsi.ac.id	peneliti	Active Actions +
37	test	della122	heydellaaa@gmail.com	user	Active Actions +

Gambar 14. Halaman Ubah Role Pengguna.

Pada menu kelola data, admin dapat menambah dimensi dan menambah kuesioner, seperti terlihat pada Gambar 13. Selain itu pada halaman kelola data, admin dapat mengubah role responden atau peneliti menjadi admin, dan sebaliknya seperti terlihat pada Gambar 14. Pada menu ini juga terdapat halaman untuk mencetak hasil kuesioner responden.

DATA								
Hasil Kuesioner CDMSE								
NO.	NAMA	NILAI RATA-RATA DIMENSI					TOTAL	
		OI	GS	P	PS	SA		SAF
1	test	32	49	51	43	44	37	256

Kejelasan :
 OI : Occupational Information, GS : Goal Setting, P : Planning, PS : Problem Solving, SA : Self Appraisal, SAF : Social Affirmation
 cetak

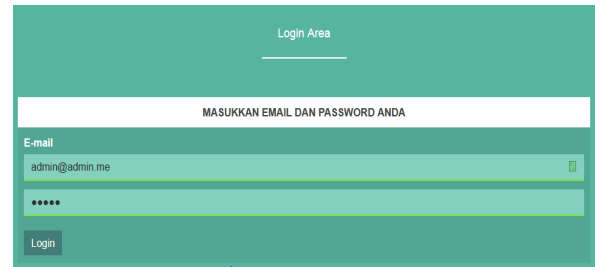
Hasil Kuesioner Orientasi							
NO.	NAMA	NILAI RATA-RATA DIMENSI					TOTAL
		GH	GF	GB	GS	GA	
1	test	2.1111	2.5455	2.8000	3.0000	2.9000	13.3566

Kejelasan :
 GH : Getting High, GF : Getting Free, GB : Getting Balanced, GS : Getting Secure, GA : Getting Ahead
 cetak

Gambar 15. Halaman Cetak Hasil Kuesioner oleh Admin.

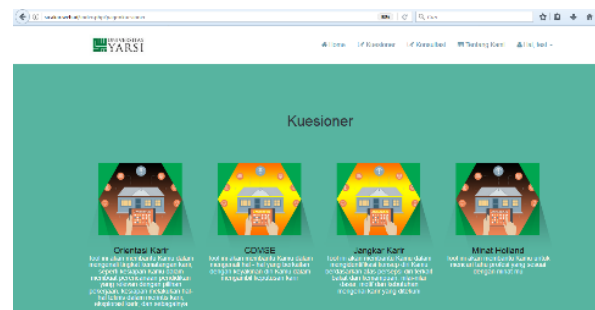
Hasil cetak dapat diunduh berupa file berekstensi csv, seperti terlihat pada Gambar 15.

2. Role Responden



Gambar 16. Halaman Login Responden

Responden melakukan *Login* dengan *username* dan *password*, seperti terlihat pada Gambar 16. Ketika responden berhasil melakukan Login, maka akan muncul tampilan halaman awal, yang memperlihatkan menu yaitu home, kuesioner, konsultasi, tentang kami, profil, serta *logout*.



Gambar 17. Halaman Kuesioner

isi semua kuesioner dibawah ini

Kejelasan : SIS – Sangat Tidak Setuju, IS – Tidak Setuju, S – Setuju, SS – Sangat Setuju

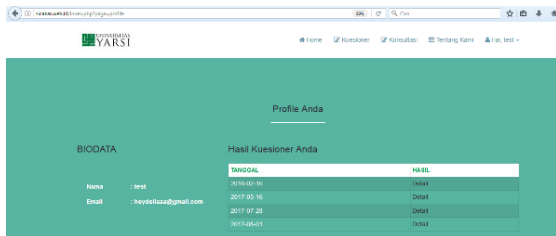
NO	PERNYATAAN	NILAI		
		SIS	IS	S
1	Saya memiliki perasaan sebagai 'gambel' saat saya mengerjakan tugas yang menantang	0	0	0
2	Partisipasi atau partner saya menantang saya ketika saya sedang mengerjakan proyek yang sangat menantang bagi saya	0	0	0
3	Saya dapat dibarengkan sebagai Orang yang 'bersemangat' karena proyek yang menantang	0	0	0
4	Saya dapat dibarengkan sebagai pejuang dan kompetitor	0	0	0
5	Saya dapat dibarengkan sebagai seorang yang 'mengikuti' dan bersemangat	0	0	0

cetak

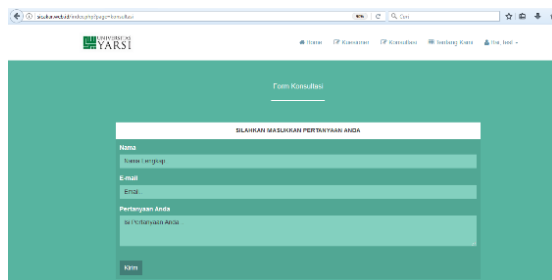
Gambar 18. Halaman Pengisian Kuesioner

Pada menu kuesioner terdapat enam metode kuesioner. Empat diantaranya terlihat pada Gambar 17.

Setiap halaman kuesioner yang dipilih akan menyajikan pertanyaan dengan setiap halaman berisi lima pertanyaan, seperti terlihat pada Gambar 18.



Gambar 19. Halaman Profil Responden.

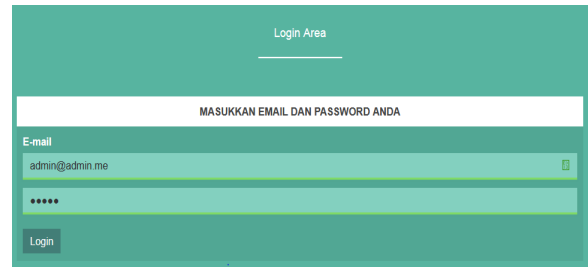


Gambar 20. Halaman Konsultasi melalui email.

Responden yang telah selesai melakukan pengisian kuesioner dapat melihat hasil pada menu profil. Hasil dapat ditampilkan berdasarkan waktu saat responden melakukan pengisian kuesioner, seperti terlihat pada Gambar 19. Selain itu juga terdapat menu konsultasi melalui e-mail, seperti terlihat pada Gambar 20.

3. Role Peneliti

Peneliti melakukan *Login* dengan *username* dan *password*, seperti terlihat pada Gambar 21. Pada menu ini juga terdapat halaman untuk mencetak hasil kuesioner responden. Hasil cetak dapat diunduh berupa file berekstensi csv, seperti terlihat pada Gambar 22.



Gambar 21. Halaman Login Peneliti



Gambar 22. Halaman Cetak Data Responden oleh Peneliti.

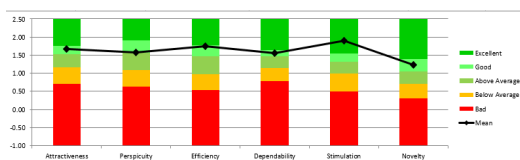
C. Pengujian

Pengujian sistem SICA KAR ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu memberikan kuesioner kepada responden untuk mengukur *user experience* dengan cepat. Terdapat 6 (enam) skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 pertanyaan di dalam UEQ, yaitu: *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Masing – masing pertanyaan memiliki skala penilaian 1 sampai 7. Pengujian dilakukan untuk guru BK yang tergabung dalam MGMP BK Jakarta dengan jumlah responden sebanyak 25 guru.

Dari hasil pengolahan data pengujian, nilai *Attractiveness* mendapat hasil *Good* yang berarti sistem SICA KAR ini memiliki kesan umum yang baik dari *user*. Nilai *Perspicuity* mendapat hasil *Good* yang berarti sistem SICA KAR mudah untuk dikenali dan dipelajari. Untuk nilai *Efficiency* mendapat nilai *Good* yang berarti dalam penggunaan sistem SICA KAR, *user* dapat menyelesaikan tugas tanpa harus melakukan hal yang tidak perlu dengan

baik. Nilai *Dependability* mendapat nilai *Good* yang berarti *user* dapat mengendalikan interaksi pada sistem SICAKAR. Nilai *Stimulation* mendapat nilai *Excellent* yang berarti sistem SICAKAR sangat menarik, memotivasi dan bermanfaat. Nilai *Novelty* mendapat nilai *Good* yang berarti sistem SICAKAR memiliki nilai inovatif, kreatif, dan berdaya cipta yang baik.

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Attractiveness	1.666666667	Good
Perspicity	1.566666667	Good
Efficiency	1.741666667	Good
Dependability	1.55	Good
Stimulation	1.908333333	Excellent
Novelty	1.241666667	Good



Gambar 23. Hasil Perhitungan Kuisisioner UEQ

Dari pengolahan data pada Gambar 23, terlihat bahwa responden menunjukkan tingkat persetujuan yang cukup tinggi dengan masing – masing skala memiliki nilai *Good* yang berarti aplikasi karir yang telah dibangun bernilai baik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi dan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah aplikasi karir SICAKAR. SICAKAR dapat memberikan proses pengolahan hasil kuesioner menjadi lebih efektif dan efisien. Karena dapat mempercepat hasil hitung kuesioner serta memberikan tampilan yang lebih menarik kepada responden.
2. Responden dapat langsung melihat hasil analisa tentang karir dari kuesioner yang sudah diisi olehnya.
3. Peneliti memiliki data dari responden yang sudah mengisi kuesioner dan mendapatkan kemudahan untuk mengolah dan menganalisisnya.
4. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, didapatkan nilai pengujian

sistem dalam nilai positif dan untuk masing – masing skala memiliki nilai *Good* yang berarti SICAKAR sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Yayasan YARSI yang telah mendanai penelitian internal tahun 2017.

REFERENSI

- [1] E. B. Flippo, “Principles of Personnel Management”, Mc-Graw Hill Book. Co. New York, 1961.
- [2] F. Arlinkasari, S. Z. Akmal, H. Hayurani dan H. Suhartanto, “Pengambilan Keputusan Karier pada Usia Muda di Indonesia Bebas Sistem Informasi. Laporan Akhir Hibah PEKERTI Tahun ke-1., ”Fakultas Psikologi Universitas YARSI, Jakarta, 2014.
- [3] F. Arlinkasari, S. P. Utami, R. Rahmatika dan H. & Suhartanto, “Pengambilan Keputusan Karier pada Usia Muda di Indonesia Bebas Sistem Informasi. Laporan Akhir Hibah PEKERTI Tahun ke-2., ”Fakultas Psikologi Universitas YARSI, Jakarta, 2015.
- [4] F. Arlinkasari, R. Rahmatika dan S. Z. Akmal, “The Development of Career Decision Making Self-Efficacy Scale (Indonesia Version)”, Dalam International Symposium on Businessand Social Science, Jeju Island, South Korea, 2016.
- [5] S. Z. Akmal, F. Arlinkasari dan I. Andryani, “Career Orientation Scale: Validity and Reliability Test with Confirmatory Factor,” dalam International Conference on Education and Social Sciences, Singapore, 2017.
- [6] N. N. Putri, “Hubungan antara kesesuaian minat dengan kepuasan

- kerja pada karyawan serta tinjauannya dalam prespektif Islam, "Fakultas Psikologi Universitas YARSI, Jakarta, 2017.
- [7] L. Kartika dan F. Arlinkasari, "Hubungan antara kematangan karier dengan contextual support and barrier pada mahasiswa tingkat akhir di Jakarta, "Jurnal Psikogenesis, vol. 3, no. 2, 2015.
- [8] S. F. F. Hijri dan S. Z. Akmal, "Eksplorasi Karier dan Kebimbangan Karier pada Siswa SMA di Jadedotabek," Schema, vol. 3, no. 2, pp. 128-139, 2017.
- [9] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook", Germany, 2015.
- [10] I. Sommerville, "Software Engineering", Pearson 10th edition, 2015